Estrutura de um Jogo

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Vamos prosseguir com a nossa jornada rumo às implicações da utilidade na perspectiva da tomada de decisão no âmbito das experiências lúdicas. Até então, observamos que o desenvolvimento de um jogo digital é uma dimensão multifacetada (novamente, é importante ficar claro que a concepção de uma experiência lúdica tem um enfoque pluralista), e cada vez mais desenvolvedores estão compreendendo que o conhecimento transdisciplinar não é algo apenas útil, mas fundamental em um mercado altamente dinâmico. Além disso, na perspectiva do game design, o estudo da teoria dos jogos é um âmbito que permite compreender as inúmeras facetas das interações estratégicas.

Sendo assim, nesta aula, propor-se-á aqui uma discussão sobre o pensamento complexo dos jogos cooperativos pela perspectiva da utilidade.

Vamos lá?

Estrutura de um Jogo

Antes de prosseguirmos, realize a leitura a seguir:

"Os elementos essenciais aos jogos podem ser divididos entre aqueles que são inerentes ao jogo e aqueles que são decorrentes do ato de jogar. Como inerentes ao jogo consideramos: as regras e as mecânicas do jogo, os objetivos que orientam o jogador, a interação do jogador com as regras e com o espaço artificial, separado da vida cotidiana em que ele se desenrola (arena) e o fato de ser voluntário e incerto. São decorrentes do ato de jogar: o gameplay, os resultados alcançados (em função dos objetivos propostos), a competição que se estabelece e o faz de conta que perpassa a interação do jogador com o ambiente do jogo" (SANTOS, 2010, p. 62).

Em seguida, analise a figura a seguir:

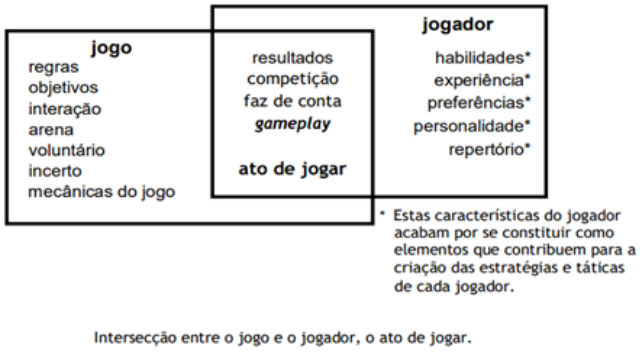

Figura 1. Intersecção entre o jogo e o jogador

Agora, vamos lembrar que:

Estamos supondo que os jogadores são racionais.

De acordo com Schell (2008), uma boa experiência lúdica "acontece quando você visualiza seu jogo a partir de várias perspectivas possíveis". À primeira vista, referir-se a essa ideia pode, à primeira vista, parecer um conceito abstrato (e até mesmo confuso). No entanto, uma experiência

lúdica através de um jogo digital possui uma pluralidade de conceitos que fornecem o arcabouço da ludicidade (FIANI, 2009; CÂMARA, 2011). Assim, o game design e o público-alvo da experiência lúdica não são fundamentos indissociáveis; ao contrário, são dimensões abstratas e subjetivas que têm um enfoque pluralista (conceito de transdisciplinaridade).

Retornando à questão da subjetividade, um desenvolvedor de jogos deve compreender que as interações (conflito e coalizão) em uma experiência lúdica devem ser projetadas de acordo com a racionalidade dos jogadores; pois, um jogo como um sistema formal e interativo, além de ser baseado em regras, depende da interpretação dos indivíduos e do processo de tomada de decisão (em qualquer nível operacional) (SÁNCHEZ CUENCA, 2009).

Continuando...

No contexto da produção de uma ideia para um jogo, a teoria dos jogos pode fornecer subsídios para projetar interações baseadas na dinâmica do jogo; isto é, na estrutura do jogo. Mas, como? À primeira vista, devemos compreender que não existe um modelo universal para auxiliar no processo de desenvolvimento de um jogo (SCHELL, 2008). Na verdade, as abordagens de produção da indústria dos videogames são adaptações da dimensão das ciências da computação (FILHO, 2003). Mas, por hora, vamos focar na estrutura do jogo a partir de três perspectivas fundamentais no processo criativo: jogo, gameplay e jogador (conforme a Figura 1).

Vamos lá?

- Jogo: a dimensão do jogo se refere ao sistema e não a atividade em si (que é essencialmente livre), mas, na definição das regras, dos

objetivos do jogador, nas interações entre os agentes, nas mecânicas do jogo, e assim por diante.

- Jogador: Já na dimensão do jogador, temos o campo da subjetivação, das relações dialéticas entre o sujeito e o sistema do jogo; portanto, a subjetividade parte das habilidades desenvolvidas ao longo da experiência lúdica, das preferências, motivação, personalidade e repertório do jogador.

- Jogar: Por fim, temos o ato de jogar, isto é, o resultado da interação entre o jogador e o jogo. Assim, a intersecção entre o jogo e o jogador, é o ato de jogar, seja através da competição, cooperação, coalizão, ou até mesmo da simples interação do jogador com o sistema do jogo.

Lembre-se: um jogo digital é uma dimensão multifacetada!

Atividade extra

Leia o capítulo 3 e 4 do livro:

Introdução ao desenvolvimento de games: entendendo o universo dos jogos.

Autor: Steve Rabin.

Editora: Cengage Learning.

Ano: 2012b. ISBN: 978-8522111435.

Referência Bibliográfica

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

FILHO, Galvas Milléo. **Simulação computacional de estratégias competitivas no comércio com aplicação da teoria dos jogos**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Florianópolis, 2003.

SANTOS, Cleverton Souza. **Introdução à Teoria dos Jogos para o Ensino Médio**. 2018. 178 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2018.

SÁNCHEZ CUENCA, I. **Teoria dos jogos**. in Cuadernos Metológicos , 2 a ed. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, 2009.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

Ir para questão